



Pausenbrot Kurzanleitung für Lehrkräfte

Eigene Lernanwendung hochladen und per Kurzlink an die Klasse verteilen.
Schüler:innen brauchen keinen Login.



pausenbrot.angelaschule-osnabrueck.de

1

Anmelden

Öffne die Adresse oben und melde dich mit deinem **IServ-Login** an. Der Zugang ist nur für Lehrkräfte.

3

Datei hochladen

Eine einzelne **HTML-Datei** oder ein **ZIP** mit `index.html`, CSS, JavaScript, Bildern (bis 25 MB). Setze den Haken „Hinweise gelesen“ und klicke auf „Hochladen und prüfen“.

5

Link verteilen

Auf der Projektseite stehen **Link und QR-Code**. Zeige den QR-Code im Unterricht oder schreibe den kurzen Link an die Tafel. Er sieht so aus:
`p.angelaschule-osnabrueck.de/k7m2xq9f/`

2

Projekt anlegen

Neues Projekt: Titel, Fach, Jahrgang, Klasse und Thema eintragen. Diese Angaben sehen nur Lehrkräfte, so findest du dein Projekt später per Suche und Filter wieder.

4

Prüfergebnis lesen

Gesperrt: Kopiere den fertigen **Prompt** in deine KI, lass die Datei verbessern und lade sie neu hoch. **Hinweise:** lesen und bestätigen. **Alles in Ordnung:** „Veröffentlichen“.

6

Aktualisieren

Neue Version hochladen: Der **Link bleibt gleich**. Alte Versionen kannst du mit einem Klick wieder aktivieren. Zum Beenden: Projekt pausieren, archivieren oder löschen.

Das prüft Pausenbrot automatisch

Diese Muster **blockieren** die Veröffentlichung (nur der Admin kann eine Ausnahme freigeben):

- Daten an fremde Server senden (fetch, Formulare, Webhooks, KI- und Datenbankdienste)
- Fremde Skripte oder Stylesheets nachladen
- API-Schlüssel, Tokens oder Passwörter im Code
- Cookies, Passwortfelder, Kamera, Mikrofon, Standort
- Weiterleitungen auf fremde Seiten, Service Worker, verschleierter Code

Nur ein **Hinweis** (du bestätigst): Bibliotheken von bekannten CDNs, `eval()`, Bilder von fremden Servern.

Tipps für gute Ergebnisse

- **Gib deiner KI vorab den Prompt-Baustein** von der Seite „Hinweise“. Dann besteht die Datei die Prüfung meist sofort.
- Die Anwendung soll **offline** laufen: Bibliotheken und Schriften in die Datei oder ins ZIP legen.
- Spielstände mit `localStorage` funktionieren. Sie werden automatisch **pro Projekt getrennt**.
- Bei einem ZIP muss die Startseite `index.html` heißen und im Hauptordner liegen.

Gut zu wissen

Der Link ist öffentlich. Wer ihn kennt, kann die Anwendung öffnen. Gib ihn nur an deine Klassen weiter.

Keine personenbezogenen Daten: Die Anwendung darf keine Namen, Fotos oder Eingaben der Schüler:innen an Dritte senden.

Du bleibst verantwortlich für Inhalte und Urheberrecht.

Pro Lehrkraft stehen 50 Projekte und 200 MB zur Verfügung. Es bleiben die letzten 10 Versionen erhalten.

Fragen oder eine Ausnahme für eine gesperrte Datei:
Alexander Schulz.